

Отношение человека к виртуализации – вопрос спорный. На основании имеющихся данных сегодня стало возможным выделить такие категории виртуалистики, как порождённость, глобальность, бытие, время и пространство, интерактивность, моделирование, обособленность.

На первое место в виртуальной реальности выдвигаются следующие ценности: свобода выбора, анонимность, многоликость, вседозволенность. Человечество нуждается в детерминировании концепта «виртуальная реальность». Актуальность данного вопроса подтверждается постепенной передислокацией потребностей человека в виртуальную плоскость. Электронная виртуализация задаёт стремительный темп развития тенденций виртуального в любой сфере общественной жизни, не только способствуя появлению новых мультимедийных средств коммуникации, но и шаг за шагом трансформируясь в неотъемлемую часть современного обихода.

Гайдашенко Д.
НТУ «ХПИ»

ФИЛОСОФСКИЕ КАТЕГОРИИ ДЛЯ ОПИСАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В связи с развитием технологий создания виртуальной реальности и ростом к ней интереса в обществе выделение категорий для описания этой реальности с целью создания единой методологии её изучения является ключевым условием понимания данного явления. Синтезировав объективный и субъективный факторы становления виртуальной реальности, а также рассмотрев её объекты и процессы не на абстрактном, а на конкретном, практическом уровне, В. С. Бабенко даёт следующее определение: «Виртуальная реальность – некий искусственный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причём создается этот мир электронной системой».

Из определения следует то, что виртуальная реальность является порождением другой реальности. Она вносит некоторые категории, законы, ограничения, которые могут быть дополнены создателями этого искусственного мира. Отсюда следует вывод, что к виртуальной реальности применима категория «ограниченность».

Категории мигрируют из «предка» в «потомок». К их числу можно отнести пространство, время, движение, актуальность. При этом их значения могут и не совпадать в двух реальностях. Так, время в виртуальной реальности не обязательно будет однонаправленным, оно вполне может быть как скачкообразным, так и с изменяющимся направлением. Так же дела обстоят и с пространством. Его размерность в виртуальной реальности не является константой, а следовательно, оно может быть n-мерным. К виртуальной реальности применимо понятие «актуальность»: виртуальная реальность существует актуально только «здесь и теперь». В то же время движение останется неизменным в любой из реальностей ввиду того, что оно лишь описывает процесс изменения и превращения. Из порождаемости следует также то, что к виртуальной реальности применима категория вложенности. Иначе говоря, нельзя отрицать возможность порождения одной реальностью другой.

В данной работе были приведены лишь некоторые основные категории виртуальной реальности, но, несмотря на это, можно сделать вывод, что все категории реальности «предка» мигрируют в «потомка», создателем же определяются лишь их значения.

Герасименко С., Стародумов В.
НТУ «ХПИ»

РАЦИОНАЛЬНЫЙ ВЫБОР И ИНСТИНКТ ТОЛПЫ

Как мы делаем выбор? Делаем мы его умом, сердцем, каким-либо другим органом или сразу несколькими? И как наши политические лидеры могут на нас повлиять? Это ключевой вопрос для всех общественных наук, над ним ломают голову философы, социологи, экономисты, криминалисты, маркетологи и политологи. Все очень хотят создать модель, которая объяснила бы механизм выбора и выявила бы силы, его определяющие. Тогда можно было бы предсказать и даже (что ещё лучше) подсказать членам общества «правильный выбор». Такая модель уже существует, а называется она теорией рационального выбора. Основываясь на понятии «польза» британского мыслителя Джереми Бентама (1748–1832),